Урон

Урон до 6:00 со временем со временем проходит сам. Урон после 9:00 со временем увеличивается, если физическое состояние персонажа не стабилизировать. Если игрок отмечает сегмент от 11:00 до 12:00, это значит, что персонаж мёртв, но его ещё можно реанимировать. Любой урон после этого убивает персонажа насовсем.

Когда персонаж получает урон, обычно этот урон равен показателю урона оружия, атаки или происшествия, минус показатель брони персонажа. Это называется *урон за вычетом брони*.

Когда счётчик урона персонажа пересекает 9:00, игрок может решить отметить *увечье*. Если он это делает, он получает увечье, но урон останавливается точно на 9:00. После 9:00 персонаж может брать увечье вместо любого нового ранения.

Персонажи МЦ, банды, машины и урон

Когда персонаж МЦ получает:

- ***Урон 1:*** *косметический урон, боль, контузия, страх, если персонаж МЦ боится боли.*
- ***Урон 2:*** *раны, потеря сознания, сильная боль, сломанные кости, шок. Возможна смерть, подчас мгновенная.*
- ***Урон 3:*** *50/50, что он умрёт мгновенно. В противном случае — ужасные раны, шок, скорая смерть.*
- ***Урон 4:*** *обычно мгновенная смерть, но иногда бедный изуродованный ублюдок ещё помучается.*
- ***Урон 5 и более:*** *смерть на месте, и тело в клочья.*

Когда банда получает:

- ***Урон 1:*** *несколько раненых, один или двое серьёзно, убитых нет.*
- ***Урон 2:*** *много раненых, несколько серьёзно, пара убитых.*
- ***Урон 3:*** *очень много раненых, многие серьёзно, много убитых.*
- ***Урон 4:*** *очень много серьёзно раненых, очень много убитых.*
- ***Урон 5:*** *большинство убиты, несколько выживших.*

В присутствии сильного лидера банда держится вместе до получения урона 4. Если лидер слаб или отсутствует, она держится до получения урона 3. Если лидер слаб и отсутствует, она держится, получив урон 1 или 2. Если лидера нет, она держится, получив урон 1, но не более.

Если персонаж игрока входит в банду, получившую урон, количество полученного им урона зависит от его роли в банде. Если он лидер или заметный, выдающийся член банды, он получает такой же урон, как банда. Если он простой член банды или старается избегать урона, вместо того, чтобы сражаться вместе с бандой, он получает на 1 урон меньше.

Когда машина получает:

- ***Урон 1:*** *косметические повреждения. Дырки от пуль, разбитые стекла, дым. Урон не проходит по пассажирам.*
- ***Урон 2:*** *функциональные повреждения. Утечка горючего, простреленные покрышки, глохнет двигатель, проблемы с управлением, торможением или разгоном. Можно отремонтировать в полевых условиях. Урон 1 проходит по пассажирам.*
- ***Урон 3:*** *серьёзные повреждения. Функциональные повреждения, затрагивающие несколько узлов, но подлежащие полевому ремонту. Урон 2 проходит по пассажирам.*
- ***Урон 4:*** *авария. Катастрофические функциональные повреждения, подлежит ремонту в гараже, но не в поле, можно разобрать на запчасти. Урон 3 проходит по пассажирам.*
- ***Урон 5 и более:*** *полное уничтожение. Урон полностью проходит по пассажирам, плюс они могут получить дополнительный урон, когда машина взрывается или разбивается.*

Знакомьтесь:

МЦ

Это ты, Мастер Церемоний, ведущий Постапокалипсиса.

буклет для

ПОСТ-АПОКАЛИПСИС

©2к+10 Д. Винсент Бейкер

www.apocalypse-world.com

Принятие решений

Иногда, играя, чтобы узнать что будет, тебе придётся передать право принимать решения кому-то другому. Когда ты из каких-то личных соображений не хочешь решать, что будет в какой-то ситуации, не решай. Игра даёт тебе возможность снять с себя эту ответственность: ты можешь ***отдать решение в руки персонажей МЦ***, можешь ***отдать его в руки игроков***, можешь ***сделать счётчик***, а можешь ***сделать его вопросом-ставкой***.

Персонажи МЦ

Вычёркивай их по мере использования. Бери имена из неиспользуемых буклетов персонажей.

Там-Там, Сучок, Копна, Белый, Ляля, Билл, Крайн, Купец, Чистюля, Ик, Шан, Остров, Уля, Девка Джо, Дреммер, Боллз, Эми, Руфь, Джакабака, Ба, Майс, Пёсья Башка, Гуго, Рорк, Монах, Пьер, Норвелл, Эйч, Головастый Оми, Корбетт, Жанетт, Ром, Перец, Мозг, Матильда, Ротшильд, Вишер, Куропатка, Вин «Костыль», Бар, Крин, Парчер, Миллион, Гром, Приёмыш, Милл, Даствич, Ньютон, Дао, Промах, Тройка, Принц, Ист-Харроу, Чайник, Вонючка, Крайний, Двак, Труба, Абондо, Мими, Фианелли, Дробь, Ли, Гарридан, Рис, До, Улитка, Запал, Харя, Красавчик, Баркер, Имам, Боуди, Дафф, Выход, Борода, Глянь, Шазза, Фауна, Солнце, Чак, Рикарра, Прима.

Делай своих персонажей МЦ *настоящими*, давая им прямые, здравые интересы. Они ребята простые. Они делают то, что хотят делать, когда хотят, а если что-то встаёт у них на пути, что ж, они решают эту проблему. В своей жизни они следуют желаниям какой-то части себя: носа, брюха, сердца, клитора или члена, потрохов, ушей, внутреннего ребёнка, зрения. Ещё ты можешь делать треугольники из двух персонажей игроков и персонажа МЦ, просто убедившись, что в их простые эгоистичные интересы персонажи игроков вовлечены по отдельности, а не всей группой. Покажи разные стороны их личности персонажам разных игроков.



Мастер Церемоний

Замысел

- Сделай так, чтобы постапокалипсис казался реальным.
- Сделай жизнь персонажей игроков не скучной.
- Играй, чтобы узнать, что будет.

Всегда говори

- То, чего требуют принципы.
- То, чего требуют правила.
- То, чего требует твоя подготовка.
- То, чего требует честность.

Принципы

- Изрыгай апокалиптику.
- Обращайся к персонажам, а не к игрокам.
- Делай ход, но не подавай виду.
- Делай ход, но никогда его не называй.
- Смотри в прицел.
- Всем давай имена, всех делай людьми.
- Задавай провокационные вопросы и используй ответы.
- Отвечай то подставами, то редкими наградами.
- Будь фанатом персонажей игроков.
- Думай и о том, что за кадром.
- Иногда отдавай право принимать решение другим.

Твои ходы

- Раздели их.
- Захвати кого-нибудь.
- Подставь кого-то под удар.
- Обменяй урон на урон (*за вычетом брони*).
- Намекни на беду за кадром.
- Покажи беду в будущем.
- Нанеси урон (*за вычетом брони*).
- Отними их барахло.
- Заставь их купить.
- Покажи недостатки их барахла.
- Сообщи возможные последствия и задай вопрос.
- Предложи возможность, с ценой или без.
- Обрати их ход на их самих.
- Сделай ход угрозой (*одного из твоих фронтов*).
- После каждого хода спрашивай: «что делаешь?»

И ещё кое-что

- Постоянно рисуй карты.
- Обращай вопрос к тому, кто его задал или к группе в целом.
- Время от времени делай отступления.
- Иногда «проматывай» действие, а иногда показывай всё детально.
- Следуй по кругу вокруг стола.
- Делай перерывы и не спеши.

Ходы угроз

Ходы МЦ для вождей:

- Обойти кого-то с фланга, загнать в угол, окружить.
- Внезапно, прямо и очень жёстко кого-то атаковать.
- Атаковать кого-то осторожно, сохраняя резервы.
- Захватить кого-то или что-то ради преимущества или информации.
- Продемонстрировать силу.
- Продемонстрировать порядок.
- Предложить переговоры. Потребовать уступки или подчинения.
- Захватить территорию, войти на неё, заблокировать её, атаковать её.
- Подкупить чьих-то союзников.
- Внимательно кого-то изучить и нанести удар в слабое место.

Ходы МЦ для аномалий:

- Показать природу мира, в котором он обитает.
- Показать, что у него на сердце.
- Атаковать кого-то сзади или иным незаметным образом.
- Атаковать кого-то прямо, но без угроз и предупреждений.
- Оскорбить, унизить, обидеть или спровоцировать кого-то.
- Предложить что-то кому-то или сделать что-то для кого-то с условием.
- Подложить нечто кому-то как часть повседневной жизни.
- Угрожать кому-то, прямо или намёками.
- Украсть что-то у кого-то.
- Захватить и удерживать кого-то.
- Что-то разрушить. Осквернить, сгноить, опозорить, испортить, совратить.

Ходы МЦ для ландшафтов:

- Что-то кому-то показать.
- Выставить что-то всем напоказ.
- Что-то скрыть.
- Закрыть путь.
- Открыть путь.
- Предоставить другой путь.
- Сместиться, подвинуться, измениться.
- Дать проводника.
- Выставить стража.
- Что-то изрыгнуть.
- Что-то отнять: потерять, потратить, уничтожить.

Ходы МЦ для бедствий:

- Кто-то пренебрегает долгом, ответственностью, обязательствами.
- Кто-то впадает в ярость.
- Кто-то совершает саморазрушительные, бессмысленные или безнадёжные действия.
- Кто-то приходит в поисках помощи.
- Кто-то приходит в поисках утешения.
- Кто-то уходит и ищет уединения.
- Кто-то объявляет бедствие справедливой карой.
- Кто-то объявляет, что бедствие на самом деле — благословение.
- Кто-то не может или не хочет приспособиться к новым обстоятельствам.
- Кто-то приводит с собой друзей или любимых.

Ходы МЦ для зверей:

- Прибегнуть к беспорядочному, бесцельному насилию.
- Совершить спланированную атаку с чёткой целью.
- Рассказывать (правду, ложь, аллегории, назидания).
- Потребовать уважения или снисхождения.
- Твёрдо подчиняться власти или отрицать её.
- Держаться за логику или забыть о ней.
- Продемонстрировать единство и силу.
- Попросить о помощи или о чьем-то участии.

Базовые и второстепенные ходы

Базовые ходы

Когда ты ***действуешь под огнём***, или залёг, чтобы переждать огонь, действуй ⚁⚄+круто.

Когда ты ***угрожаешь кому-то насилием***, действуй ⚁⚄+жёстко.

Когда ты ***пытаешься взять что-то силой*** или укрепить свою власть над этим, действуй ⚁⚄+жёстко.

Когда ты ***пытаешься кого-то соблазнить или манипулировать им***, скажи ему, что ты хочешь, и сделай это ⚁⚄+пылко.

Когда ты ***оцениваешь напряжённую ситуацию***, действуй ⚁⚄+умно.

Когда ты ***оцениваешь человека*** во время напряжённого общения, действуй ⚁⚄+умно.

Когда ты ***открываешь свой разум мировому вихрю***, действуй ⚁⚄+странно.

Когда ты ***помогаешь*** или ***мешаешь*** кому-то, кто делает бросок, учти ⚁⚄+историю.

В конце каждой встречи, выбери персонажа, который теперь знает тебя лучше, чем раньше.

Второстепенные ходы

Ходы урона и лечения:

Когда ты ***получаешь урон***, учти полученный ⚁⚄+урон

Когда ты ***наносишь урон другому персонажу игрока***, он получает +1 истории с тобой (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который был нанесён твоим персонажем.

Когда ты ***лечишь урон другого персонажа***, ты получаешь +1 к истории с ним (в своём буклете) за каждый сегмент урона, который вылечишь.

Ходы бартера:

Когда ты ***даёшь кому-то 1 бартер с определёнными условиями***, считается будто ты манипулировал им и получил 10+, бросок не требуется.

Когда ты ***идёшь на шумный рынок поселения***, чтобы купить что-то определённое, и неясно, сможешь ли ты просто вот так взять и это купить, действуй ⚁⚄+умно.

Когда ты ***сообщаешь, что чего-то хочешь и подкидываешь звонких, чтобы ускорить дело,*** учти потраченный ⚁⚄+бартер (макс. +3).

Погружение и озарение:

Когда ты ***погружаешься в мировой вихрь*** с помощью своих последователей или в своей мастерской, действуй ⚁⚄+странно.

Когда ты обращаешься к своим последователям в поисках ***озарения***, спроси, что, на их взгляд, тебе лучше всего делать и МЦ тебе ответит.

Дополнительные ходы в битве:

Когда ты ***прикрываешь кого-то огнём***, делай это ⚁⚄+круто

Когда ты ***держишься опасного плана или удерживаешь опасную позицию,*** делай это ⚁⚄+жёстко.

Когда ты ***послал всё нахер и залёг***, делай это ⚁⚄+умно.

Когда ты ***доводишь до конца чужой ход***, учти ⚁⚄+историю.